Design Thinkin:  
1. Empatizar:  
¿Quiénes son?   
Mujeres y niñas que alguna vez en su vida han sufrido violencia física, sicológica y/o abusos.  
¿Qué edades tienen?  
Todas las edades  
¿Qué hacen?  
Reprimen sus emociones y sentimientos, ya que, en el momento no pueden afrontar la situación y después de que esta ocurra es un hecho traumático que sigue de por vida, algunas de ellas toman la decisión de suicidarse de los pensamientos reprimidos que tienen en su vida.  
¿Qué sienten?  
Miedo por las demás personas, tanto como por su familia, pares y desconocidos, esto también a mayor grado genera problemas en su vida personas.  
¿Qué tan hábiles son con las personas?  
Media, ya que, en un rango de edad bajo y en rango de edad alto no saben ocupar muy bien el teléfono, en un rango de edad medio es nivel usuario.  
¿Qué necesitan?  
Necesitan más seguridad en las demás personas, ayuda psicológica, conversar con personas que han pasado por situaciones parecidas para poder superar sus traumas y para las personas que siguen sufriendo violencia y/o abuso necesitan algún lugar al cual recurrir para evitar esta situación.  
2. Definir:  
Las necesidades que requieren las mujeres y niñas que han pasado por violencia y/o abusos es obtener algún tipo de ayuda psicológica, también solicitan ayuda al momento de pasar una situación traumática  
3. Idear:  
Brindar una aplicación para poder ayudar a las mujeres y niñas dándoles atención psicológica, también un botón de pánico y también un widget oculto, atención en llamada al momento de presionar el botón de pánico, enviar ubicación y avisar a las autoridades correspondientes.  
4: Prototipar:  
El prototipo que creamos es de la aplicación (Mockup).  
5: Evaluación:  
Buscamos una solución óptima en una lluvia de ideas para generar un feedback acerca de la aplicación mobile que crearemos para ayudar a las mujeres y niñas.